

Product Backlog - Conectivitate

Robert Tabacaru

April 2020

1 Backlog

Prioritate mai mare = numar mai mic

1.1 In calitate de utilizator anonim doresc:

1. Sa pot sa creez un cont nou (1)
2. Sa pot sa ma loghez cu un cont deja existent (1)
3. Sa pot sa imi recuperez contul daca mi-am uitat parola (4)

1.2 In calitate de utilizator autorizat(logat) doresc:

1. Sa pot da log out (1)
2. Sa pot crea o camera de joc, publica sau privata (2)
3. Sa pot accesa o lista a camerelor de joc publice (2)
4. Sa pot intra intr-o camera privata (2)
5. Sa pot intra intr-un joc in desfasurare (3)
6. Sa pot configura o camera de joc creata de mine (3)
7. Sa pot salva o configuratie de camera de joc (3)
8. Sa am acces la un serviciu de chat odata ce intru intr-o camera (3)

1.3 Detalii suplimentare:

1.3.1 Legat de gestionarea conturilor

Folosind un sistem de baze de date pentru gestionarea conturilor utilizatorilor, acestia au posibilitatea de a-si crea si gestiona conturile pentru a juca DD online. Un jucator nu va putea juca sau crea camere fara sa se autentifice.

1.4 Legat de camere

Utilizatorii autentificati pot crea si intra in camere de joc. Pentru a intra intr-o camera de joc privata au nevoie de un cod de acces pe care creatorul camerei il va oferi celor cu care vrea sa joace. Daca un jucator este deconectat in timpul jocului, acesta trebuie sa se poata reconecta. Creatorul unui lobby poate alege din scenarii deja existente sau poate sa-si creeze un scenario propriu. (o configuratie de joc unica) Datele configuratiei alese de user in interfata aplicatiei vor fi procesate de catre modulul de conectivitate, trimise catre server, iar raspunsul serverului va fi din nou procesat si trimis catre client.

1.4.1 Legat de chat

Pe langa chat utilizatorul va putea sa acceseze istoricul jocului + alte optiuni esentiale. (mute, etc)

1.5 Definition of Done

1. Trebuie sa fie implementate toate functionalitatile pentru partea aplicatiei vizata de sprintul curent
2. Codul scris a fost verificat pentru a se asigura ca se respecta normele de clean code si conventiile de naming
3. Codul a fost testat pentru a se verifica functionalitatea (prin teste automate, manuale, debugging de orice fel, etc)
4. Codul e comentat corespunzator (pentru a face mai usoara intelegerea sa)
5. Componenta/Functionalitatea/Story-ul va fi integrat cu branch ul master